3/84

DM 2,50

ATARI® CLUB MAGAZIN

NOCH BESSER:
Das neue VCS 2600

WETTBEWERB:
Mit Maltafel und Lightpen

ABENTEUER-HIT:
MYTHOS – der Stoff, aus dem die Programme sind

KARRIERE:
Das Erfolgsprogramm

USERSOFT:
Software zum Taschengeldpreis

Programm-Parade
GLOBETROTTER! TIME BANDIT!
BUNDESLIGATABELLE!
OLYMPIA-LEXIKON!

ATARI® CLUB MAGAZIN

INHALT

Computerszene
News, Nachrichten, Namen, Notizen, Neuigkeiten – kurzum alles, was für User und Spieler von Interesse ist 4

Mal-Wettbewerb
Kreativität auf dem Computer sollen Sie bei unserem Malwettbewerb mit Maltafel und Lightpen unter Beweis stellen. Und natürlich auch gewinnen. Machen Sie mit. 6

Programmieren
Nicht nur Einsteiger haben dann und wann Probleme beim Ab- und Eintippen von Programmen. Wir erklären Schritt für Schritt, wie's gemacht wird und warum 7

Debüt
Karsten Köper heißt der Mann, der MYTHOS auf den ATARI-Computer gebracht hat. Er verriet uns und wir Ihnen, wie er arbeitet und auf den ATARI gekommen ist 7

Simulation
Nicht von ungefähr haben wir KARRIERE auf den Titel genommen. Mit diesem neuen Programm können Sie Karriere machen. Erst auf dem Bildschirm im Spiel und anschließend im „richtigen Leben". Denn: Gelernt wird bei KARRIERE auch 8

Abenteuer
Adventure-Games werden immer beliebter. Wir haben neu im Programm das Abenteuer der Abenteuer unter dem beziehungsreichen Titel MYTHOS. Begleiten Sie uns in eine phantastische Welt 10

UserSoft
Wo gibt es ab sofort Spitzenprogramme selbst für den ganz schmalen Geldbeutel? Natürlich bei ATARI. UserSoft heißt Spitzenspielspaß zum Minipreis. Und das reichlich. 11

Programme
Neue Hits für die ATARI-Computer. Zum Beispiel: Eine Reise um die Welt. Oder ein Turnier gegen die Zeit. Dazu weitere Software-Überraschungen. 12

Das neue VCS 2600
Unser Klassiker, der Welt-Bestseller, im neuen Gewand. Und mit unglaublicher neuer Technik. Und ein paar Extras mehr. Für Spielefreaks und solche, die es werden wollen. 14

Amerika
Unser Gewinner der Freundschaftsaktion '83 war drüben und lieferte wie versprochen seinen Bericht. 16

LESERBRIEFE

Vorschlag

Ich habe mir vor kurzem einen ATARI 800 XL Computer gekauft und die Lerncassette „Programmieren leicht gemacht". Die Lerncassette ist wirklich Spitze. Der Anfänger wird stufenweise in die Materie eingeführt, außerdem ist die Cassette gut dokumentiert. Ich möchte Sie bitten, sich doch einmal Gedanken über eine Fortsetzung zu machen.
Matthias Neumann, 2000 Hamburg 28

Wunsch erfüllt! In diesen Tagen schon ist der nächste Teil von „Programmieren leicht gemacht" beim ATARI-Händler zu haben. ACM

Komplimente

Ich bin Besitzer des ATARI 600 XL Computers und Mitglied im ATARI Club. Ich möchte Sie zum Club-Magazin beglückwünschen. Es ist informativ, und die Artikel sind immer sehr verständlich geschrieben.
Dann möchte ich Ihnen noch ein dickes Lob für die neuen XL-Computer aussprechen. Vergleichbares ist nach meiner Meinung auf dem Markt nicht zu finden. Etwas negativ war nur die Wartefrist, aber das hat sich im Endeffekt gelohnt. Ich wünsche Ihnen weiterhin viel Glück und Erfolg.
Michael Geisler, 3167 Burgdorf

Da werden wir ja ganz rot bei dieser Fülle von Komplimenten! Danke! ACM

Angebote?

Ein Freund von mir besitzt einen anderen Computer und bekommt ebenfalls eine Zeitschrift. Es sind natürlich nicht soviel Seiten wie bei ATARI, und sie ist nicht so schön. Aber eines hat mir gefallen, und zwar Angebote von anderen Clubmitgliedern, z. B. gebrauchte Spielcassetten u.s.w. Könnten wir das in unserem Super-Spitzen-Club auch einführen? Wenn ja, im voraus Danke!
Hans-Peter Filipp, 8300 Landshut

Danke für die Anregung. Deshalb unser Angebot: Wer will, der kann – kostenlos selbstverständlich – anbieten, was er hat. In unserer neuen Rubrik „CLUB-BÖRSE", die ab der nächsten Ausgabe im Club-Magazin zu finden ist. Also schickt einen entsprechenden Text an das „Clubmagazin", Kennwort: „CLUB-BÖRSE". ACM

Gewinnen

Kein Clubmagazin ohne Gewinnchancen. Die haben Sie auch diesmal wieder reichlich. Also, ran **17**

Club intern

Rekorde, Bundesliga, Tips und Tricks, für Leute, die noch mehr Punkte sammeln wollen und wissen möchten, wer (noch) besser ist. **18**

Special Offer

Exklusive Extras, nur für Clubmitglieder. Zu Sonderpreisen, die's eben nur im Club gibt. Dafür ist er schließlich da. **19**

IMPRESSUM

Das ATARI Club-Magazin erscheint vierteljährlich. Herausgeber und verantwortlich für den Inhalt: Wolfgang Blödorn. Clubanschrift: Postfach 60 01 68, 2000 Hamburg 60

Pech gehabt

Ich wußte nicht, wie ich Rekordbeweise anzufertigen hatte, bis ich im Clubmagazin las, daß man Fotos verwenden könne. Ich ging sofort auf Punktejagd und egalisierte einige Rekorde, stellte sogar neue auf. Doch als ich den Bildschirm knipsen wollte, bemerkte ich, daß der Film in der Kamera schon voll war. Vielleicht gelingt es mir ja beim nächsten Mal.
Nikolaos Spiliopulos, CH 8708 Maennedorf

Nur nicht den Kopf hängen lassen. Das ist halt Pech, und es klappt bestimmt noch einmal. ACM

Liebe Clubmitglieder,

ganz herzlich möchten wir uns zunächst bei all jenen bedanken, die Vorschläge und Kritik an die Clubzentrale sandten, und natürlich bei den Tausenden von Clubmitgliedern, die an unserer neuen Freundschaftswerbeaktion teilnahmen und dem Club so viele neue Mitglieder beschert haben.

Liebe Clubmitglieder,

Die neue Ausgabe des Clubmagazins hat – Sie werden es beim Durchblättern unschwer feststellen können – diesmal einen besonderen Schwerpunkt. Der heißt „Software". Wohl noch nie zuvor, „alte" Clubmitglieder wissen das, hat es derart viele Neuveröffentlichungen an Programmen gegeben, die, darauf sind wir besonders stolz, jedem etwas bringen. Ob Sie nun Freunde von Actionspielen, von neuartigen Adventures oder einfach Anwender sind: Diesmal kommt keiner zu kurz.

Liebe Clubmitglieder,

Wir möchten die Gelegenheit nutzen, an dieser Stelle auf das einzugehen, was in der Öffentlichkeit ziemlichen Wirbel verursachte, nämlich den Inhaberwechsel bei ATARI. Die Übernahme des Unternehmens durch den Computer-Pionier Jack Tramiel hat ausschließlich positive Folgen. So werden alle ATARI-Computersysteme jetzt zu noch günstigeren Preisen angeboten. Das gilt selbstverständlich auch für die Peripherie. Mehr noch: Mit der Einführung des neuen ATARI-Labels UserSoft gibt es tolle Programme auch für den ganz schmalen Geldbeutel. Denn UserSoft-Programme sind für ganze 29 Mark zu haben. Und UserSoft ist nicht nur für ATARI-Computer erhältlich, sondern auch für andere populäre Systeme. Darüberhinaus haben wir die ohnehin attraktiven Preise für ATARI-Software gesenkt. Was unterm Strich bedeutet: Spitzenprogramme für noch weniger Geld. Einzelheiten sagt Ihnen Ihr ATARI-Händler.

Liebe Clubmitglieder,

Was bringt Ihnen – neben der Fülle an neuer Software – das Clubmagazin diesmal? – Da haben wir das Portrait unseres neuen Programmier-Asses Karsten Köper, der mit MYTHOS debütiert. Hoffentlich lassen sich andere ATARI-Freunde von ihm und seiner Arbeit motivieren, an uns Programme einzusenden.

Liebe Clubmitglieder,

Da ist, nicht nur für die Videospielfreunde unter den Clubmitgliedern, unser neues ATARI VCS 2600 – das erfolgreichste VideoComputerSystem der Welt. Dazu unsere Rubriken, die Ihnen Rekorde, Tips & Tricks, Kontakte und vieles andere mehr bringen. Und schließlich, auf vielfachen Wunsch von Ihnen, liebe Clubmitglieder, unsere neue Rubrik „Leserbriefe". Wir freuen uns über Ihre Einsendungen. So, genug der Vorrede. Hinein ins totale ATARI-Programmvergnügen. Viel Freude am Computer, an der Videospielkonsole und – dies nicht zuletzt – beim Programmieren.

Herzlich Ihr Wolfgang Blödorn

CLUB MAGAZIN NEWS

ATARI's Hat-Trick: Dreimal „Spiel des Jahres"

Zum Jahresanfang hatte das „TELEMATCH Computer Software Magazin" seine Leser zur Wahl der „Spiele des Jahres 1983" aufgerufen. Mehrere tausend VCS- und Computerfreunde machten mit. Was ATARI-Fans besonders freuen dürfte, nachdem das Ergebnis feststand: In gleich drei Kategorien landete ATARI auf Platz eins.

Publikumsliebling „Donkey Kong" machte das Rennen um Platz und Sieg bei den Computerspielen. Doppelter Erfolg war dem Arkadenhit „Pole Position" vergönnt: Der gleichnamige Automatenhit von ATARI's Coin-op Division lag sowohl in der Kategorie „Beliebtestes Automatenspiel" als auch in der „Beliebtestes Videospiel" in der Gunst der Leser (und Spieler!) vorn, trotz bester Konkurrenz.
Grund zur Freude natürlich für die gesamte ATARI-Mannschaft. Unser Foto zeigt (von links) Telematch Chefredakteur Hartmut Huff, Elke Leibinger (Telematch Redakteur in in Sachen Computer), Renate Knüfer (PR-Officer ATARI) und Klaus Ollmann, Chef von ATARI Elektronik Deutschland bis zum Firmenwechsel, bei der Preisübergabe vor der ATARI-Zentrale in Hamburg.
Die Preisverleihung an die deutsche Vertriebsfirma für ATARI-Automaten, die NOVA-Apparate, fand am selben Tag statt. Für alle, die's ganz genau wissen wollen: Nintendos „Donkey Kong jr." machte den ersten Platz bei den sogenannten „Hand helds". ATARI bedankt sich auf diesem Wege bei allen TELEMATCH Computer Software Magazin-Lesern.

Clubmitglieder suchen Kontakte

Patrick Seidel aus 4355 Waltrop, Dortmunder Str. 118, interessiert sich für Fußball, Schwimmen, Tiere, Breakdance, Musik, Turnen, Handball und natürlich ATARI. Wer wie er neun Jahre alt ist, sollte ihm schreiben. So kommen Brieffreundschaften zustande. ● ATARI-Freunde in seiner nächsten Umgebung sucht Jan Galensberg, Dresdener Str. 2 in 4815 Schloß Holte-St. ● In 2260 Niebüll wünscht sich Leif Joachimsen Kontakt zu anderen Clubs und Einzelspielern. Die Anschrift komplett: Uhlebüllerstr. 26 ● Andreas Hagedorn, Lindenstr. 15 in 2870 Delmenhorst, sucht Kontakt mit ATARI-Computer-Besitzern im Raum Delmenhorst. ● Auf eine Brieffreundin, die nicht älter als 25 Jahre sein sollte, und sich auch für Telespiele und Musik interessiert, freut sich Volker Lux, Kastanienallee 6 in 4900 Herford.

User-Club Treffen im Sauerland

Das Hotel „Sauerlandstern", in dem bekanntlich regelmäßig ATARI Computer-Camps veranstaltet werden, war vom 30. 6. bis 1. 7. Begegnungsstätte für ATARI User Clubs. Hier hatten die dem Club angeschlossenen User-Gruppen Gelegenheit zum Erfahrungs- und Meinungsaustausch, lernten die ATARI-Club-Crew persönlich kennen und hier wurde natürlich auch Kritik geübt.
Konstruktive Anregungen gab es reichlich: So boten sich Clubmitglieder spontan als Instruktoren und Ansprechpartner für Messen an, auf denen ATARI vertreten sein wird, kamen Verbesserungsvorschläge für noch effektiveres Arbeiten der ATARI Service-Center. Technische Innovation findet übrigens auch in den User-Clubs statt. Hans Peter Kusters entwickelte z. B. ein „Translator ROM". Dabei handelt es sich um ein ROM-Modul, das die Translator Disk ersetzt. Besitzer eines Programmrecorders können so Programme, die nicht laufen, sofort booten. Oder: User Ulrich Schmitz präsentierte ein Cassetten-Interface, Kollege Gunther Möhle konstruierte eine „Maus" für ATARI-Computer. Tüfteleien, die anderen Usern Anregungen geben sollten.
Die Präsentation des neuen Labels „User Soft" nahmen die Clubmitglieder nach so manchen Enttäuschungen in der Vergangenheit zum Anlaß, künftig Eigenentwicklungen anzubieten. Eine Diskussion um das Thema Raubkopien, Vorschläge zur noch intensiveren Gestaltung aktiven Clublebens sowie die Einrichtung einer Mailbox waren weitere Themen dieses Treffens. Bei der nächsten User-Runde werden sicher noch mehr Clubs vertreten sein.

von links nach rechts: Herr Raimar Lachmann, Generalsekretär des Deutschen Segler-Verbandes; R. Knüfer, Atari; Dr. Pochhammer, Präsident des Deutschland Segler-Verbandes; Dr. Jürgen Schroerder, pers. Mitglied des NOK

Neue Bücher für den ATARI

„Spiel und Spaß mit dem ATARI", so lautet der Titel eines neuen ATARI-Buches. Ganz nach dem Motto, wo Spiel drauf steht, ist auch Spiel drin, bringt es auf 340 Seiten hilfreiche Tips und Informationen zum Thema Spielprogramme. Auf dem „Error"-reichen Weg zum Programmierprofi weist Tari, die außerirdische Schildkröte, durch witzige Zeichnungen auf mögliche Fehlerquellen hin und steht dem Leser mit Rat und Tat zur Seite.

In den ersten Kapiteln werden einzelne Befehle anhand von praktischen Beispielen erklärt. Danach geht's auch gleich zur Hauptsache, dem Einsatz der zahllosen Grafik-und Soundmöglichkeiten Ihres ATARI-Computers. Mit über 100 Programmbausteinen lernen Sie, wie man eigene Spiele vorbereiten, schreiben, optimieren und musikalisch unterlegen kann. Ebenso leichtverständlich werden die verschiedenen Grafikstufen, sowie das Ansprechen der einzelnen Farben erklärt.

Für diejenigen, die sich den strategischen Spielen oder insbesondere dem Schach verschrieben haben, wird das Buch „Strategische Computerspiele für Ihren ATARI" ein wertvoller Helfer sein. Interessant ist dieses Werk nicht nur für Programmier-Anfänger, sondern auch für alle, die schon über ein fundiertes BASIC-Wissen verfügen und Anregungen für intelligente Spiele suchen. John White, der Autor dieses Buches, führt den Leser mit Hilfe verschiedener Programmbeispiele und Denkmodelle an die Strategie bekannter Computerspiele heran.

Das Schachspiel, dessen Regeln beispielhaft für den logischen Aufbau strategischer Spiele ist, wird häufig als Bezugspunkt und Vergleich gewählt. Daneben werden hilfreiche Kenntnisse aus den Bereichen Logik, Mathematik und Informatik, die Voraussetzung für die Entwicklung intelligenter Spiele sind, vermittelt.

Weniger nüchtern, dafür mit viel Phantasie gespickt, ist das Buch „ATARI Abenteuerspiele". Im ersten Teil erfährt der Leser Wissenwertes über Hintergründe und Entstehungsgeschichte der Adventures. Tony Bridge erklärt, was es zum Beispiel mit Dungeons & Dragons, Fantasy-Rollenspielen oder etwa mit Textabenteuern auf sich hat, und vermittelt Ihnen somit einen Überblick über die weite Welt der Adventures. Versteht sich von selbst, daß auch in diesem Buch Tips und Listings fürs Schreiben eigener Abenteuerspiele nicht fehlen dürfen. Und davon gibt's reichlich! Schritt für Schritt werden bestimmte Spielpassagen erklärt, wie die Themen: Entwurf des Labyrinths, Monster, Schöne Bilder und Bewegung. Auf den letzten Seiten schließlich finden Sie das vollständige Listing des Programms „Das Auge des Sternenkriegers".

Daß Adventures Spaß und Spannung erzeugen, steht außer Frage. Um so schlimmer ist es dann, wenn man an irgendeiner Stelle „hängenbleibt" und bereits alle möglichen und unmöglichen Möglichkeiten ohne den geringsten Erfolg ausprobiert hat. Vielleicht aber steht die Lösung für Ihr spezielles Problem im „Land der Abenteuer". Dieses Buch ist ein Wegweiser durch vierzehn spannende Computerspiele und hat schon vielen Abenteurern aus schier ausweglosen Situationen geholfen. „Im Land der Abenteuer" finden Sie unter anderem die Lösung für die Adventures: Mystery House, Time Zone, The Dark Crystal, Blade of Blackpoole, The Mask of the Sun, Cranston Manor und Missing Asteroid.

Hessischer Computertag

In Neu Isenburg bei Frankfurt fand am 23. Juni dieses Jahres der erste „Hessische Computertag" statt. Der ATARI User-Club Rhein/Main war mit eigenem Stand vertreten.

Vorbereitungen und Aufbau in der Hugenottenhalle erfolgten am Sonnabend Nachmittag. Schon kurz nach der Eröffnung am

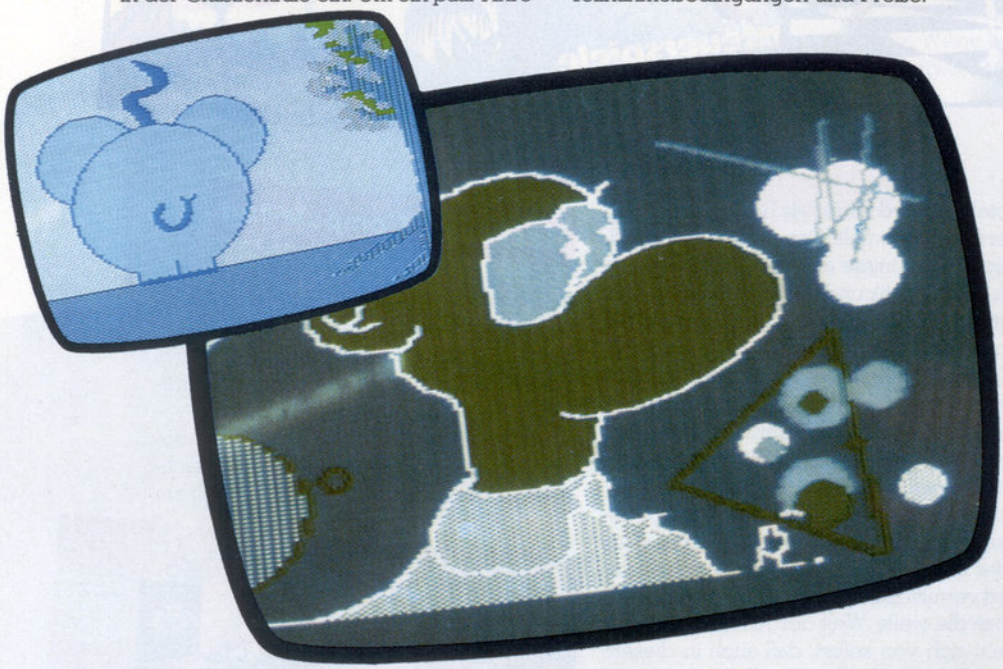
frühen Sonntagmorgen war der ATARI-Stand dicht umlagert. Dort wurden zwei ATARI 800, ein ATARI 800 XL, die Maltafel und eine selbstentwickelte „Maus" für den ATARI vorgestellt. Außerdem gab es unter anderem eine 80-Zeichenkarte und viel selbstentwickelte Software zu sehen.

Der Stand war zuweilen so voll, daß man nur mit Mühe an den Geräten Platz fand. Günther Mohle vom ATARI User-Club Rhein/Main und Klaus Ullmann vom User-Club Wiesbaden hatten reichlich Auskunft zu geben. Die Besucher waren natürlich an technischen Fragen besonders interessiert. Unterm Strich war der „Hessische Computertag" eine gelungene Präsentation des User-Clubs Rhein/Main.

Wettbewerb: Mal mal wieder!

Die grafischen Möglichkeiten auf und mit den ATARI-Computern kennt jedes computerbegeisterte Clubmitglied. Mit der Maltafel und dem Lightpen sind Ihren Möglichkeiten keine Grenzen gesetzt, oder? Das eben sollen Sie unter Beweis stellen.

Schon im letzten Clubmagazin hatten wir zum Mitmachen aufgerufen unter dem Motto „Mal Dein schönstes Bild". Eine ganze Reihe von Einsendungen trafen in der Clubzentrale ein. Um ein paar Anregungen zu geben, zeigen wir hier ganz aktuelle Beispiele von Kreationen anderer Clubmitglieder. Für all jene, die noch nichts über den Wettbewerb wissen, noch einmal Teilnahmebedingungen und Preise.



Die Themenwahl beim großen ATARI-Malwettbewerb ist völlig frei. Jeder Einsender kann beliebig viele Maltafel-Kunstwerke fertigen, die spätestens am 31. März 1985 (Einsendeschluß = Datum des Poststempels) an uns abgeschickt sein sollten. Und zwar auf Diskette oder Cassette. Bitte die Datenträger unbedingt mit Anschrift (Absender deutlich lesbar) und der Altersangabe versehen. Die Anschrift:

ATARI CLUB
Stichwort: Malwettbewerb
Postfach 60 01 68
2000 Hamburg 60

Nach Eingang des Datenträgers bestätigt die ATARI Clubzentrale den Eingang und sendet zugleich als Ersatz für den Aufwand eine Leerdiskette bzw. Leercassette zurück. Nachteile entstehen aus dem Mitmachen also nicht. Die Preisvergabe erfolgt für zwei Altersgruppen, die bis 15 und die über 15 Jahre.

Und noch einmal die Gewinne, die natürlich für jede Altersgruppe einmal ausgesetzt sind.

1. Preis:
Ein Interlübke Computerarbeitsplatz
2. Preis:
Ein ATARI Drucker
3. Preis:
Ein ATARI LAB Starter Set
4. – 10. Preis:
Je ein ATARI-Computerspiel nach Wahl

Wir wünschen allen Teilnehmern ganz tolle Einfälle und selbstverständlich viel Erfolg.

Interview mit Karsten Köper

Seit drei Jahren steht Karsten Köper auf ATARI. Angefangen hat's mit dem ATARI VCS, dann stieg er auf den 400 um und arbeitet seitdem mit dem ATARI 800. Was daran erwähnenswert ist? Ganz einfach: Karsten hat den neuen Adventure-Hit MYTHOS, den wir in diesem Clubmagazin vorstellen, programmiert.

Die Freude war natürlich riesig: Auf der HiFiVideo '84 zeigte unser Adventure-As „nur mal so" sein Programm, und wunderte sich – was uns wunderte – über die begeisterte Reaktion. „Denn", so Karsten, „ich hatte nicht gedacht, daß das etwas Besonderes sei." Ist es aber, wie jeder Adventure-Freund unschwer nachprüfen kann.

Wir wollten wissen, wie MYTHOS entstanden ist, wie Karsten – im Januar nächsten Jahres wird er 18 Jahre alt – arbeitet. „Ich habe einfach angefangen, ein Abenteuerspiel zu schreiben. Und dabei kam ich auf immer neue Ideen. Das bildet sich heraus, wenn man programmiert." – Also geht Karsten nicht mit Methode ans Programm? – „Nein. Die weitere Aufgabenstellung ergibt sich bei der Arbeit am Computer."

Adventure-Programm-Vorbilder gab es reichlich, so z. B. amerikanische Abenteuerspiele wie „Ultima". Aber das war Karsten irgendwann zu wenig. Irgendwann heißt präzise: Er fing vor einem Jahr mit dem Programmieren an. Sein Erstwerk, in Grafik 3 geschrieben, nannte er „Burg Echnaton". Er baute rund 20 Bilder ein und 16 Befehle. Das Ergebnis fand Karsten zu dürftig. Aber das war wohl auf die begrenzten Möglichkeiten, die er damals hatte, zurückzuführen. Inzwischen verfügt er über eine „Super-Ausstattung". Die besteht aus seinem ATARI 800 (in der amerikanischen, also der NTSC-Version) mit entsprechender Peripherie, und einem speziellen Monitor, der ihm die Betrachtung der Programme in allen Fernsehnormen ermöglicht.

Zurück zur Entstehung von MYTHOS: Wie kommt man auf solche Ideen? Karsten ist SF-Fan, sieht sich folglich auch Science Fiction-Filme an, und liest begeistert Fantasy-Bücher, wie z. B. Tolkiens „Herr der Ringe". Seine Vorliebe für elektronische Musik und Künstler wie den Japaner Isao Tomita, die Berliner Elektronik Formation Tangerine Dream oder den Franzosen Jean Michel Jarre sprechen für sich. So etwas regt die Phantasie an.

Und was macht Karsten beruflich, wenn er nicht programmiert? Im Augenblick programmiert er nur, da er noch immer keine Lehrstelle hat. „Nur programmieren" heißt im Klartext: Er bereitet jetzt schon die Fortsetzung von MYTHOS vor. An Ideen mangelt es nicht. Und auch nicht am Können. Um die Programmierarbeit zu vereinfachen, hat er einen „Screen Generator" entwickelt. Die Sprache, in der er schreibt? „BASIC, natürlich mit ein paar Maschinenroutinen." Womit wieder einmal bewiesen wäre, was auf ATARI-Computern möglich ist, wenn man nur will und kann. Karsten kann's.

Programmieren, leicht gemacht

Listings eintippen, ist eine Sache. Die Programmschritte verstehen und somit lernen, eine andere. Mit der „Computer-Uhr" lernt jeder leicht, gewissermaßen Schritt für Schritt.

```
90 REM *** COMPUTER UHR *** BASIC VERSION
100 PRINT CHR$(125):CLR
120 TRAP 120:? "STUNDE:";:INPUT STU:IF STU<0 OR STU>24 THEN 120
130 TRAP 130:? "MINUTE :";:INPUT MIN:IF MIN<0 OR MIN>59 THEN 130
140 TRAP 140:? "SEKUNDE":INPUT SEC:IF SEC<0 OR SEC>59 THEN 140
150 A=(STU*3600+MIN*60+SEC)*50
160 B=INT(A/65536):POKE 18,B:A=A-B*65536
170 B=INT(A/256):POKE 19,B:A=A-B*256
180 POKE 20,B
190 GRAPHICS 18
200 A=INT((PEEK(20)+PEEK(19)*256+PEEK(18)*65536)/50)
210 STU=INT(A/3600):A=A-STU*3600:IF STU=24 THEN STU=0
220 MIN=INT(A/60):A=A-MIN*60
230 SEC=A:IF SEC=60 THEN SEC=0
240 POSITION 4,5:PRINT #6;STU;" "
250 POSITION 7,5:PRINT #6;":";MIN;" "
260 POSITION 11,5:PRINT #6;":";SEC;" "
265 POKE 77,0
270 GOTO 200
```

Zeile 100 Lösche den Bildschirm und alle Variablen

Zeile 120 Wenn fehlerhafte Eingabe, dann gehe nach 120 Eingabe der Stunde. Wenn Stunde größer 24 oder kleiner 0, dann neue Stundeneingabe.

Zeile 130 Wie 120, nur wird nach Minuten gefragt.

Zeile 140 Wie Zeile 120 und 130, nur wird nach Sekunden gefragt.

Zeile 150 Umrechnung der Taktgeber auf den entsprechenden Zähltakt der Uhr.

Zeile 160 Berechnung der Sekunde, Werteinpoken in Speicherstelle und Berechnung von A für Minuten.

Zeile 170 Berechnung der Minute, Einpoken, neue Berechnung von A.

Zeile 180 Die errechneten Werte in die Speicherzellen der internen Uhr schreiben.

Zeile 190 Neue Graphikstufe anwählen, um Großschrift auf dem Bildschirm zu erzeugen.

Zeile 200 Berechnung des Gesamttaktes, um daraus die Stunden, Minuten und Sekunden berechnen zu können.

Zeile 210 Berechnung der Stunde. Wenn Stunde größer als 24 ist, dann setze die Stunde auf 0.

Zeile 220 Wie Zeile 210 nur für Minuten.

Zeile 230 Wie Zeile 210 und 220 nur für Sekunden.

Zeile 240 Positionierung und Ausgabe der Stunde auf dem Bildschirm.

Zeile 250 Wie 240 nur für Minuten.

Zeile 260 Wie 240 und 250 nur für Sekunden.

Zeile 265 Farbwechsel abstellen, der nach ca. 7 Min. automatisch einsetzen würde.

Zeile 270 Rücksprung nach Zeile 200 für neue Zeitberechnung.

Programmieren und gewinnen

Immer wieder bitten neue Clubmitglieder um die Übersendung oder Veröffentlichung kleiner Programme, die – mit entsprechenden Anmerkungen versehen – verdeutlichen, wie's geht. Eine Art Programmierkurs also von Fans für Clubfreunde. Deshalb unsere Aufforderung an alle Clubmitglieder: Sendet uns kleine Listings von maximal 40 Zeilen Umfang. Wird das Programm im Clubmagazin veröffentlicht, erhält der Einsender ein Paket ATARI-Disketten oder Cassetten, je nach eingesandtem Datenträger als Belohnung.

MR. BIT ANTWORTET

In den vergangenen Wochen war Mr. Bit kaum zu sehen. Was an den Bergen von Zuschriften jener Clubmitglieder lag, die Hilfe suchen und... Fragen an den Fachmann stellen. Hier gibt es wieder Problemlösungen reichlich!

Frage: Was muß ich tun, wenn ich meinen eigenen Namen auf die Diskette schreiben will?

Bei DOS II: DOS aufrufen, A (RETURN), Filename (RETURN).
Bei DOS III: I (RETURN), RETURN, Ausgabegerät? D: Filename.

Frage: Ich möchte das Klicken der Tastatur beim 600 XL und 800 XL abschalten. Was tun?

Den Befehl POKE 731,1 eingeben. Wieder angeschaltet wird mit POKE 731,0.

Frage: Wie kann ich alles, was auf dem Bildschirm geschrieben wird, sofort ausdrukken lassen?

Der Befehl POKE 838, PEEK (58422): POKE 839, PEEK (58423) ermöglicht einen sofortigen Ausdruck.

Frage: Wie kann ich meine Grafiken mit einer bestimmten Farbe füllen?

Mit Hilfe des X10-Befehls. Beispiel: 10 GRAPHICS 7: COLOR 3; 20 FOR I=1 TO 25; 30 PLOT 1,I: POKE 765,3; 40 X10 18, #6,0,0,„S:"; 50 NEXT I: END

Frage: Wie kann ich das Inhaltsverzeichnis einer Diskette ausdrucken lassen?

Bei DOS II wird wie folgt vorgegangen: „A" und RETURN-Taste drücken, P: RETURN-Taste.
Bei DOS III gibt man nach Anfrage zum Ausgabegerät nur „P:" ein und drückt RETURN.

Frage: Ich möchte Stringvariable so miteinander verbinden, daß ich aus A$ und B$ ein Wort machen kann.

Strings werden folgendermaßen miteinander verbunden: 10 DIM A$ (15), B$ (15), C$ (30); 20 INPUT A$, B$; 30 C$= A$; 40 C$ (LEN(C$) + 1) = B$; 50 PRINT A$, B$, C$

Frage: Wenn ich eine Stringvariable mit einem bestimmten Wert auffüllen möchte, wie muß ich vorgehen?

Dazu ein einfaches Beispiel: 10 DIM C$ (3000); 20 C$ (1,1) = „A": C$ (3000, 3000) = „A"; 30 C$ (2) = C$; 40 PRINT C$: STOP

Neue Hits für Atari Computer-Systeme!

So machen Sie Karriere!

"Im Wartesaal zum großen Glück, da warten viele, viele Leute", so begann ein Chanson, das Ende der Fünfziger Jahre sehr populär war. Glück spielt beim Karriere-Machen im „richtigen Leben" natürlich auch eine Rolle, neben jenen Voraussetzungen, die durch Ausbildung, sei es nun Lehre oder Studium, geschaffen werden.

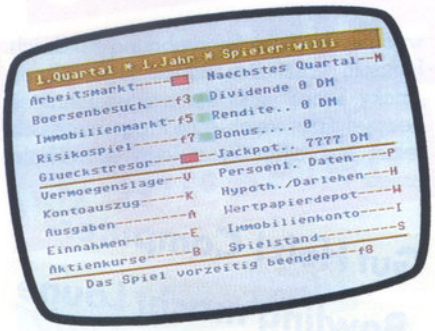
Was danach geschieht, hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab., z. B. vom Geschick, von der Risikobereitschaft des Einzelnen oder von seiner Lebensweise generell. In Teilen also zumindest ist Glück „machbar".

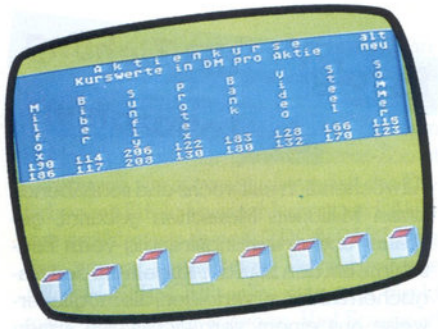
Um das „Karriere-Machen", um Erfolg und schließlich damit auch um entsprechendes Vermögen geht es bei unserem neuen ATARI-Programm KARRIERE. Diese, übrigens von deutschen Programmierern entwickelte, Simulation ist eine Art Spiegelbild verschiedener möglicher Wirklichkeiten, bei denen viele der oben genannten Faktoren berücksichtigt sind.

Bis zu vier Spieler können, eben auch wie im richtigen Leben, versuchen, das Beste aus sich in einem bestimmten Berufszeitraum (von 15 bis 50 Jahre) zu machen. Der Einstieg ins Computer-Berufsleben beginnt bei KARRIERE mit 18 Jahren. 50.000 Mark sind das Startkapital, das jedem zur Verfügung steht. Zunächst gilt es zu entscheiden, welchen Beruf man ergreifen möchte. Je nach Geschlecht des Spielers bzw. der Spielerin gibt es eine begrenzte Anzahl von Ausbildungsmöglichkeiten: Man kann sich für ein Handwerk, einen kaufmännischen Beruf oder ein Studium entscheiden.

Ob man allerdings auch tatsächlich mit dieser Ausbildung beginnen darf, ist „Glücksache". Hat man Pech, muß man ein, vielleicht auch zwei Jahre warten und verbraucht folgerichtig – einen bestimmten Teil seines Startkapitals. Nach jedem Quartal eines KARRIERE-Jahres wird Bilanz gezogen. Der Status gibt einen Überblick dessen, was man erreicht hat. So kann die Vermögenslage abgefragt werden, sind Ein- und Ausgaben unter Kontrolle, wird gezeigt, was an anderem Besitz vorhanden ist.

Im Kopffeld des Bildschirms sind sechs Positionen aufgeführt, die angewählt werden können, wenn man am Zug ist: Arbeitsmarkt, Dividende, Rendite, Jackpot, Bonus und nächstes Quartal. Das Startkapital läßt sich, unabhängig vom beruflich Erreichten sinnvoll einsetzen. So etwa, indem man Aktien erwirbt. Dazu wählt man im Kopffeld den Begriff „Dividende" und gewinnt einen Überblick der Aktienkurse. Selektion und Ausführung erfolgen hier, wie übrigens bei allen Eingaben mittels Joystick. Ob die Anlage sich später als günstig erweist, das ist, die Börsenkurse steigen und fallen nun mal, Glücksache. Allerdings in gewissem Umfang steuerbar, befolgt man die Grundweisheiten des Geschäftes. Nämlich: Aktien werden gekauft, wenn der Kurs niedrig ist, verkauft bei angemessen hohem Kurs.



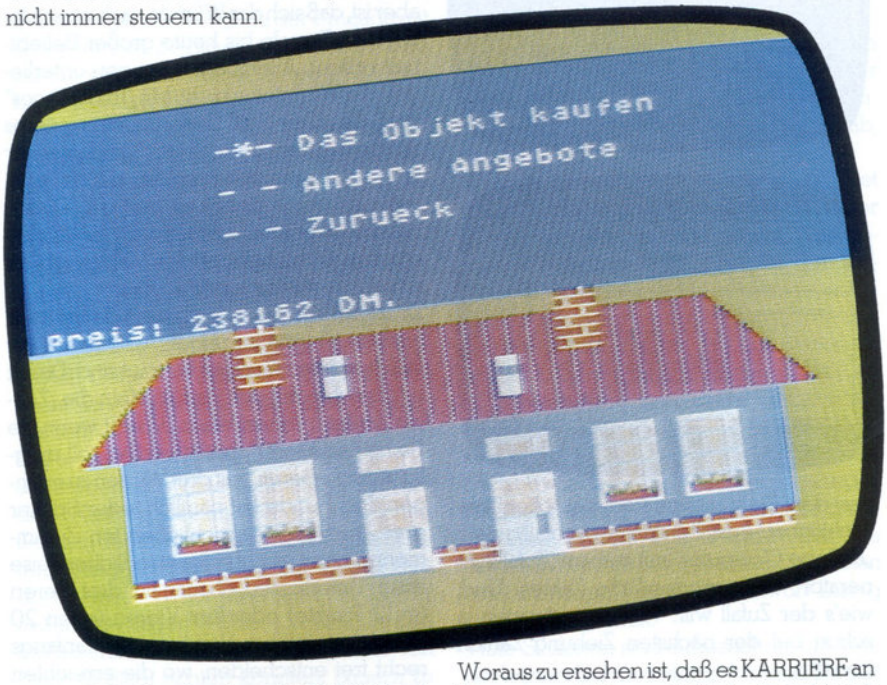


Doch eigentlich greifen wir den KARRIERE-Ereignissen vor. Erst einmal muß die Ausbildung ja beendet sein, und das ist bekanntlich ja nicht automatisch nach drei Jahren Lehre oder – beim Studium – nach Ablauf der Pflichtsemester der Fall. Zunächst stehen Prüfungen an. Hat man Pech, fällt man durch und verliert so Zeit, die den Mitspielern Vorsprung gibt. Doch gesetzt den Fall, die Ausbildung wird auf Anhieb erfolgreich abgeschlossen, heißt es nun wieder, eine Entscheidung zu treffen. Und wieder ist es ein wenig Glücksache, ob man weiterkommt. Jetzt nämlich muß man sich auf dem Arbeitsmarkt umsehen und bewerben. Dabei kann es durchaus sein (wieder der Verweis auf „das richtige Leben"), daß man die gewünschte Stelle nicht bekommt und warten muß.

Die bei KARRIERE übliche Wartezeit beträgt übrigens stets ein Quartal. Angenommen, der Eintritt ins Berufsleben war erfolgreich, muß man nun ständig Entscheidungen treffen, um das Ziel, KARRIERE zu machen, auch wirklich zu erreichen. Zum einen sind die Einnahmen und Ausgaben unter Kontrolle zu bringen. In der entsprechenden Rubrik wird aufgeführt, was man an Miete, Versicherung, Lebenshaltungskosten allgemein und Taschengeld monatlich aufwendet. Die auf der Kostenseite, dem logischerweise die Erlöse, sprich: das Einkommen gegenüberstehen. Hier zeigt sich immer wieder, ob man sein Geld gewinnbringend und richtig angelegt hat. In jedem Jahr wird für Aktien eine mehr oder weniger hohe Dividende ausgeschüttet, je nach Kurs. Das Kursrisiko kann man, wie schon oben bemerrkt, durch ständige Beobachtung der Entwicklung der Aktienkurse minimieren.

Natürlich sollte im weiteren Spielverlauf (mit ja fortschreitendem Lebensalter) der Arbeitsmarkt ebenfalls dauernd beobachtet werden. Wählt man diesen an, bekommt man einen Überblick der jeweils offenen Stellen. Dazu, einen geeigneten Beruf, vorausgesetzt, besteht die Möglichkeit, den Sprung in die Selbständigkeit zu wagen. Von selbst geht auch hier gar nichts, und Enttäuschungen sind immer drin. Sei es, daß ein anderer Bewerber bevorzugt wurde oder daß die Chancen für eine Unternehmensneugründung schlecht stehen.

Nach Ansammlung eines gewissen Grundkapitals stellt sich den Spielern die Frage, ob man Grundeigentum erwerben soll. Dies ist ebenfalls nur unter bestimmten Bedingungen möglich: Drei Immobilientypen stehen zur Wahl. Ein Zwei- und ein Sechsfamilienhaus sowie eine Fabrik. Wohl kein Spieler wird hierbei ohne Bankfinanzierung auskommen. Und ein Risiko ist selbstverständlich auch mit dem Erwerb von Immobilien verbunden. Der Wert eines Hauses hängt schließlich ebenfalls von verschiedenen Faktoren ab, die man nicht immer steuern kann.



Reine Glücksache bei KARRIERE ist, wenn man „Jackpot" oder „Bonus" wählt. Beide Felder bieten die Chance, auf einen Schlag ein Vermögen zu machen. Bei „Jackpot" wird nach einer Zahl zwischen 1 und 111 gefragt, eine Art vereinfachter Lotterie also. Mit Glück regnet es reichlich Bargeld. Hinter „Bonus" stecken mehr oder weniger erfreuliche Überraschungen. Ein kleiner Lottogewinn z. B., eine Erbschaft aber auch eine unvorhersehbare Verbindlichkeit.

All diese Elemente machen KARRIERE zu einem dauerhaft reizvollen Spiel, wobei mit dem älter werden auch die Spannung steigt und neue Überraschungen auf einen zukommen. Unvermittelt ist man verheiratet. Die Lebenshaltungskosten steigen folglich. Daraus resultiert der Wunsch nach finanzieller Verbesserung. Diese aber hängt von der Arbeitsmarktsituation ab. So können zwar durchaus interessante Stellen frei sein, die jedoch anfangs an Gehalt weniger bringen als man gerade verdient. Je älter man wird und je länger man bei einer Firma war, desto schwerer gestaltet sich ein solcher Wechsel.

Woraus zu ersehen ist, daß es KARRIERE an Spannung, Witz und Variantenreichtum nicht mangelt. Ein Programm, das viele unterhaltsame Spielstunden garantiert und bei dem man außerdem eine ganze Menge lernen kann, da man Erfahrungen macht, die nichts kosten. Die Einleitungsmusik zu KARRIERE stammt übrigens von Kemal Ezcan, der auf der Berliner Funkausstellung „entdeckt" worden ist. Also: Machen Sie doch Karriere. Diese Simulation schafft die Voraussetzungen.

Es folgt... die Ziehung der Lottozahlen

Allwöchentlich mittwochs und sonnabends sitzen Millionen Menschen gebannt, gespannt und erwartungsfreudig vorm Bildschirm, um den Lauf der Kugeln mit den magischen Zahlen zu verfolgen, die möglicherweise aus einem vergleichsweise armen Schlucker einen Millionär machen. Der eine oder andere Spieler rückt etwas näher ans Fernsehgerät, Bleistift und Papier in der Hand, und hofft, daß genau seine Zahlen die „Sechs" bzw. „Sieben" Richtigen sind.
Das Programm „Lotto" des neuen ATARI-Labels „User Soft" vermittelt eben diese Spannung und bietet darüber hinaus die Möglichkeit, das Lottoglück zumindest etwas zu „beeinflussen". So zufällig wie die Kugeln

aus den Ziehungsgeräten der öffentlich-rechtlichen Anstalten fallen, so zufällig zieht „Kollege Computer" mit seinem „Zufallsgenerator", dem „random" die Zahlen. Und, wie's der Zufall will: Vielleicht stimmen ja schon bei der nächsten Ziehung Zahlen überein.
Zum Auftakt des Programms werden die Wahlmöglichkeiten auf dem Bildschirm präsentiert. Entweder läßt man sechs (mit Zusatzzahl sieben) oder sieben (mit Zusatzzahl acht) Zahlen vom Computer ermitteln oder man stellt mit Computerhilfe die Zahlen für seinen Systemschein zusammen. Das Programm erlaubt es, sowohl Systemzahlen, als auch Systemreihen und Bankzahlen, entsprechend den Vorgaben der Lottogesellschaften, in Relation zu setzen und Ergebnisse, somit auch die tatsächliche Gewinnsituation, zu errechnen. Systemspieler aus Passion, die sonst ellenlange Tabellen erstellen müssen, wenn sie wissen wollen, welche Zahlenkombinationen was an Gewinn bringen, werden an diesem Programm viel Freude haben.
„Lotto" bietet ferner die Option, Gewinn- bzw. Systemreihen auszudrucken. Und die ganz überzeugten Lottospieler können sofort nach Ende der „richtigen" Ziehung dem ATARI-Computer die Gewinnermittlung überlassen. Spaß bringt „Lotto" aber auch all denen, die keine Mark riskieren, jedoch mal sehen wollen, was denn wäre wenn... man kann ja schließlich nie wissen!

Tricky Dices: Würfeln mal ganz anders

„Das Leben ist ein Würfelspiel" – so sollen die Landsknechte gesungen haben. Ob das stimmt, sei dahingestellt. Unbestreitbar aber ist, daß sich das Würfeln nach verschiedensten Regeln bis heute großer Beliebtheit erfreut. Altersbegrenzungen unterliegen die Würfeleien nicht. Mit „Tricky Dices" wird die „User-Soft" Serie um ein weiteres Spielprogramm bereichert, die sich, was wir nicht unerwähnt lassen sollten, durch Spielwitz und Preiswürdigkeit besticht. Gleich neun Spieler sind aufgefordert, ihr Würfelglück zu versuchen und den Mitbewerbern zu zeigen, wer's am besten kann.
Dreizehn Vorgaben sind zu erfüllen, die wir hier für all jene aufzeigen wollen, die mit Würfelspielen weniger vertraut sind: Da gilt es zunächst, mit den fünf Würfeln die „Zahlen" voll zu machen. Was z. B. heißt, wenn die Reihe der „Vierer" gefüllt werden soll, möglichst fünf „Vieren" mit drei Würfen zu erlangen. Pro Runde hat nämlich jeder Spieler drei Wurf. Beim abschließenden Zusammenrechnen macht es verständlicherweise einen Unterschied, ob man nur drei Vieren (= 12 Punkte) oder fünf Vieren (eben 20 Punkte) erzielt hat. Nun kann man anfangs recht frei entscheiden, wo die erreichten Punkte angerechnet werden sollen. Die Wahrscheinlichkeit, einen Dreier- oder gar Vierer-Pasch zu werfen, ist letztlich größer als die, ein Full House, eine „kleine" oder „große" Straße zu bekommen. Der Entscheidung, wo was gewertet wird, sollte deshalb, Glücksspiel hin oder her, schon Überlegung vorausgehen.
Wirkliche Glücksache ist das Plazieren in den Rubriken „Chance" und „Tricky". Den jeweils beim Würfeln erzielten Punkten wird bei der Schlußabrechnung ein durch Random ermittelter Bonus zugerechnet. „Tricky Dices" sind ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, welch' gute Programme sich selbst aus alten Spielideen entwickeln lassen.

Gut Holz! Computer-Bowling macht Laune

In die Vollen geht's bei diesem Spiel. Und das ist wörtlich zu nehmen, warten doch zehn Pins darauf, mit gezieltem Wurf getroffen zu werden, auf daß es Punkte reichlich gibt. Das Programm „Bowling" aus unserer neuen „User-Soft" Serie bietet bis zu maximal vier Spielern Gelegenheit, ihr Können zu messen. Wie bei jedem Spiel gehört natürlich auch etwas Glück dazu. Aber das spielt hier eine untergeordnete Rolle. Bei Spielbeginn werden Anzahl und Namen der Teilnehmer eingegeben, ferner die Spielstärke. Letztere ist gleichbedeutend mit der Geschwindigkeit, mit der die Kugel ausgelöst durch die „Space-Taste" über die Bahn rollt. Die Kugel bewegt sich in gewissem Tempo auf der rechten unteren Seite des Bildschirms abwechselnd von links nach rechts und umgekehrt. Es kommt darauf an, im richtigen Augenblick die „Space-Taste" zu drücken, und die Kugel wenn irgendmöglich so zu plazieren, daß gleich beim ersten Wurf abgeräumt wird. Jeder Spieler hat zehn Würfe, mit denen maximal 300 Pins erreicht werden können. Das Gesamtergebnis dieses Bildschirm-Bowling-Wettbewerbs kann dann wahlweise auf dem Screen oder – falls angeschlossen – über einen Drucker als Hard-Copy ausgegeben werden. Ein kleines, aber nichtsdestoweniger feines Spiel für zwischendurch. Die „User-Soft"-Programme sind übrigens nicht nur für ATARI-Computer, sondern auch für den C 64 erhältlich!

Alles umzingelt? SURROUND

Den Spielgedanken kennt jeder, das Programm auch. In diesem Tempo allerdings war es bisher wohl noch nicht zu sehen. – Der Vollständigkeit halber der Ablauf in Kürze. Die Elektronenköpfe der beiden Spieler sind so zu steuern, daß sie a) einander nicht berühren, b) der Bewegungsfreiraum des Gegenspielers völlig eingeengt wird, da c) die besagten Köpfe auch noch Elektronenschwänze nach sich ziehen. So geht das Runde um Runde.

User Soft: Viel Spiel für wenig Geld

Von Loch zu Loch: GOLF

Na, sicher. Golfprogramme gibt es reichlich, sind auch nicht unbedingt jedermanns Sache. Das neue GOLF-Programm aber, übrigens ausschließlich über Tastatur gespielt, hat das gewisse Programm-Etwas.
18 Löcher warten darauf, daß der Spieler richtig schlägt und gut puttet. Das ist keine „Hauen wir drauflos"-Aufgabe, sondern setzt Köpfchen voraus. Rechts neben dem Grün, am unteren Bildschirmrand, befindet sich ein Winkelsystem. Dies ist zu Rate zu ziehen, um einen Schlag ausführen zu können, soll er in die richtige Richtung gehen. Das heißt: Die Spieler müssen ständig (um)rechnen und sich zuvor die jeweilige Ballposition vergegenwärtigen, bevor sie schlagen (auf RETURN drücken).
Die Abfrage nach dem gewünschten Schlagwinkel erfolgt mit „Winkel eingeben". Als Antwort wird der entsprechende Winkelwert eingegeben. Was (k)eine reine Ermessensfrage ist. Eine Art Entfernungsmesser, ebenfalls am unteren Bildschirmrand, aber links angeordnet, ist Parameter für die Schlagstärke. Wenn Winkel und

Schlagstärke stimmen, sollte der Ball im Idealfall auf Anhieb im Loch sein. Wie gesagt: Ein GOLF-Programm aus der USERSOFT-Reihe.

DON PAINT

DON PAINT ist wirklich nicht zu beneiden. Der elektronische Edel-Meistermaler hat die undankbare Aufgabe, eine Reihe von Feldern einzufärben. Das ist weniger eine Frage zu langer Wege oder zu großen Farbeinsatzes, nein – das ist schlicht und ergreifend gefährlich, und deshalb undankbar.
Gefährlich? Wie denn sonst sollte man die Tatsache nennen, daß ein Verlassen des Weges oder gar des Spielfeldes den Titelhelden sofort außer Gefecht setzt (und den Spieler ein Leben kostet). Oder wie läßt sich der Umstand, daß mit fortschreitendem Spiel sich seltsame, ganz eindeutig aber gefährliche Kreaturen von allen Seiten an DON PAINT heranmachen anders benennen? Eben gefährlich!
A propos Kreaturen: Da kommen Schlangen von links und rechts, schwingen sich feuerspeiende Drachen durch die Lüfte, flattern aggressive Fledermäuse über den Schirm, kurzum – ein ganzer Horror-Zoo ist unterwegs, um zu verhindern, daß das Einfärben mit Erfolg abgeschlossen wird. Aber was erzählen wir da noch? DON PAINT, aus der neuen, preiswerten Programmreihe ATARI USERSOFT, sollte man sich direkt mal beim Händler ansehen. Viel Spielspaß für wenig Geld.

MYTHOS – Faszination der Phantasie

Fantasy-Games: Völlig neue Welten erschließen sich dem, der die Schwelle der Tür überschreitet, die ins Reich der Phantasie führt. Sagen und Märchen werden Wirklichkeit, das Geträumte, Gewünschte Realität. Wunderliche Wesen werden zu Weggefährten, zu Freunden oder Feinden in lange durchspielten Nächten.
Selbst Magie wird möglich, der Umgang mit Zauberern ist Selbstverständlichkeit. Und mit Gnomen und Trollen, Zwergen und Kobolden stehen wir auf Du und Du. So zumindest ist es bei den Fantasy-Games, die auf dem Brett mit Würfeln und Zinnfiguren gespielt werden. Der Bildschirm gab sich bisher eher karg, trotz des reichhaltigen Angebotes an Computer Fantasy Adventures aus Amerika für die ATARI-Computer. Jetzt aber und hier ist die Fantasywelt eine andere, eine neue. Mit diesem Programm, das der siebzehnjährige Karsten Köper für ATARI-Computer schrieb. MYTHOS, vielleicht schon jetzt die beste aller Fantasy-Welten!
Die erdrückende Dunkelheit des Bösen lastet auf dem einst glücklichen Planeten Vandor. Nach Millionen Jahren friedlichen Seins, in denen die beiden Kontinente blühten, drang das Böse aus dem Innern Vandors. Vorbei das sorglose Spiel der Kinder in den gewaltigen Wäldern. Vorbei die Zeit, da Reisende unbeschwert ihre Schritte von Stadt zu Stadt richten konnten, Bauern zu Markte zogen, die Früchte des Feldes anzubieten.
Verlassen sind die Dörfer, leer liegt so manche Stadt. In den toten Fensterhöhlen der Häuser lauert das Grauen. Nur noch in wenigen Städten und Burgen ist man sicher. Lange wird es nicht mehr dauern, – dann sind auch diese gefallen. Allein, eine Weissagung bleibt als Hoffnung: „Es wird kommen Einer, der Vandor vom Bösen befreit." Hier beginnt MYTHOS, tritt der Spieler ins

Geschehen ein. Denn in seinen Händen liegt das Schicksal Vandors. Von ihm, seiner Weitsicht, seine Stärke und Kraft, seiner Intelligenz und seinem Geschick hängt ab, was wird.
Wie bei jedem Fantasy-Spiel entscheidet man sich für eine Rolle nach Maß, die jeder Spieler individuell wählen kann. Das geschieht mit Hilfe des „Character Generators" bei Spielbeginn. Mit entsprechenden Punkten (in der sogenannten „Inventur" werden sie aufgezeigt) für Kraft, Stärke, Intelligenz, Schnelligkeit, Weisheit, Zauber, Waffen, Rüstung und Essen ausgestattet, macht man sich auf den Weg. Jeder Schritt kostet Essenspunkte. Die Steuerung erfolgt nach bewährtem Muster durch Eingabe der Himmelsrichtung bzw. der entsprechenden Abkürzungen N, S, O und W. Und wie ebenfalls bei Adventures üblich, führt man einen ständigen Frage- und Antwort-Dialog mit dem Programm.
Viele Stationen sind aufzusuchen, um Vandor letztendlich befreien zu können. Da gibt es die Eishöhlen von Madra, in denen sich der Legende nach der einzige Zugang zum anderen, verbotenen Kontinent befinden soll. Auf eben diesem befindet sich das verlassene Tal und darin die verlassene Stadt. Oder das Exil: Der Sage nach soll der Bruder der Königin dorthin gegangen sein aus Gram über das Grauen, das jetzt Vandor regiert. Er besitzt den einzigen Schlüssel, der den Zugang zur Insel des Bösen ermöglicht. Niemand aber weiß, wie man zu ihm

kommmt. Die Insel des Bösen? Bekannt ist nur, daß sie aus dem Meer auftauchte, als das Grauen begann. Wo sie liegt, weiß niemand, obwohl es Leute geben soll, die eine Karte ihrer Lage haben.
Aus all dem ersehen Adventure-Game Kundige unschwer, was in MYTHOS steckt: Ein geballtes Maß an Phantasie, Anregungen und Möglichkeiten in Hülle und Fülle. Vor allem aber: Orcs, Monstren und Drachen bevölkern Vandor. Dämonen sperren den Weg des suchenden Abenteurers. Da bleibt nur die Entscheidung zwischen Kämpfen und Fliehen. Doch ist man stark genug für den Kampf? Reichen die Kräftepunkte noch aus? Der Schlagabtausch ist erfolgreich beendet, man lenkt sein Bildschirm-Ich zu einer der drei Burgen, wo man Auskunft zu finden hofft, wo man auch Essen kaufen kann. Ein Orakel ließe sich befragen. Oder man geht zur Schankwirtschaft. Dort gibt es gegen Gold Informationen. Spärliche zwar nur, aber immerhin.
So fügt sich Stück an Stück, wechselt Aktion mit Kombination, wird man mit immer neuen Situationen konfrontiert. MYTHOS, wir sagten es einleitend, ist vielleicht eines der schönsten Fantasy-Adventures überhaupt. Von ATARI, Made in Germany!

Olympia-Lexikon

Das beeindruckende Sport-Schauspiel der XXIV. Sommerolympiade in Los Angeles ist sicher auch ATARI Clubfreunden noch in allerbester Erinnerung, nicht zuletzt wohl wegen der Medaillenfülle, die die bundesdeutsche Mannschaft mit nach Hause brachte. Schon während der Spiele mögen sich sportbegeisterte Computerfreunde überlegt haben, wie man den sich täglich verändernden Medaillenspiegel „computermäßig" in den Griff bekommen könnte. Womit die Rangreihe der Nationen ja auch eindeutig festgelegt wäre. Eine andere Überlegung wäre, Rekorde und Bestleistungen der verschiedenen Disziplinen festzuhalten. Und im Idealfall wäre alles dies noch den Ergebnissen vergangener Olympiaden gegenüberzustellen, um so zu sehen, wie sportliche Leistungen sich verändert haben.
ATARI-Computerbesitzer sind da gut dran. Denn jetzt gibt es, ganz neu ein Programm, das eben diese Anforderungen erfüllt: Das OLYMPIA-LEXIKON. Aus gegebenem aktuellen Anlaß zeigt der Auftaktbildschirm das Olympische Signet der Los Angeles Spiele. Nach dem Drücken der „START"-Taste gibt es mehrere Möglichkeiten über „SELECT". Entweder man läßt sich den Medaillenspiegel der Moskauer Olympiade von 1980 vorführen oder man fragt spezielle „Sportdaten" ab.
Der Medaillenspiegel ist witzig aufbereitet: Da preschen in der unteren Bildschirmhälfte drei 100-Meter-Läufer über die elektronische Bahn. Wird nun wieder die START-Taste betätigt, erscheint der Medaillenspiegel mit den ersten acht Plätzen. So geht es insgesamt fünfmal weiter. Alle 35 Siegernationen von 1980 sind erfaßt.
Ähnlich bunt und witzig gestaltet sind die Sportarten. Hier finden wir im unteren Bildschirmdrittel drei Podeste für die drei Sieger. In alphabetischer Reihenfolge sämtlicher leichtathletischer Disziplinen können nun die Namen der Sieger, Nationen, Unterdisziplinen, Zeiten, Weiten, Punkte und Rekorde abgefragt werden. Das Spektrum reicht von Basketball bis Tontaubenschießen, und ist darüber hinaus noch aufgegliedert in Damen und Herren sowie „Gemischt".
Was aus und für Moskau fertig konfektioniert geliefert wird, sowohl beim Medaillenspiegel als auch bei den Sportdaten, kann man selbstverständlich für Los Angeles oder jede andere Olympiade selber eingeben. Denn dafür wurde dieses Programm ja schließlich entwickelt.
Voraussetzung dafür ist allerdings das Anlegen einer entsprechenden Datendiskette, die, – daß sie formatiert sein muß, versteht sich eigentlich von selbst –, vorher anzumelden ist. Die Aufforderung dazu erfolgt, wie es sich für ein anständiges Programm gehört, über das Menü. Dann wird Schritt für Schritt da eingegeben, wo der Cursor blinkt. Also Damen, Herren oder Gemischt. Danach die Sportart, darunter die Disziplin (beim Schwimmen z. B. 100-Meter Kraul), anschließend der Name, dazu Land, Platz und schließlich, ob's ein Rekord war oder nicht. Auf den Podesten unten geschieht dann, abhängig vom Platz, ebenfalls etwas: Da nämlich steigt der Sieger drauf.
Tja, bleibt im Grunde nur, das Programm zu nehmen und an den Computer zu gehen, um das ganz private OLYMPIA LEXIKON komplett zu füllen. Eine Sache, an der die ganze Familie mitwirken kann.
(Für alle ATARI Computer)

Bundesliga unter Kontrolle

Was den Leichtathletik-Freunden das OLYMPIA LEXIKON, ist den Anhängern jedweder Art von Ballspielen die BUNDESLIGATABELLE. Auch hier gilt, was fürs OLYMPIALEXIKON generell gesagt wurde: Den Wunsch nach aktueller Bundesliga-Buchhaltung werden begeisterte Volleyball- oder Fußballfreunde bestimmt schon einmal gehabt haben. Denn stets auf die Montagausgabe der Tageszeitung warten zu müssen, um den derzeitigen Stand nach Punkten, Torverhältnissen, Heim- und Auswärtsspielen zu erfahren, ist nicht jedermanns Sache. Am allerwenigsten, wenn man einen Computer hat. Die neue ATARI BUNDESLIGATABELLE nimmt einem nicht nur die Warterei ab. Damit computert man

ganz aktiv – mit Freunden oder eben auch im Familienkreise.
Im Prinzip ist der Programmaufbau dem des OLYMPIA LEXIKONS ähnlich. Aber bei der BUNDESLIGATABELLE geht es doch etwas sachlicher zu. (Schließlich ist Fußball ja auch eine ernste Sache, oder?) Nach dem Laden des Programms kann man zwischen verschiedenen Piktogrammen wählen, die für die Bundesliga-Disziplinen stehen. Also z. B. Handball, Volleyball oder Tennis.
Das Programm bietet mehrere Möglichkeiten, die eines gemeinsam haben: Sie liefern sämtliche Informationen auf einen Blick, genauer, auf einem Bildschirm. So wählt man über SELECT „Tabelle ansehen", „Alle Begegnungen eines Vereins", die „Vereinsnamenstabelle" oder die „Tabelle Heim-Auswärts". Aber wir wollen uns ja nicht mit Fertigkonfektion begnügen, sondern etwas tun.
Wiederum gilt: zunächst muß eine Datendiskette angelegt werden. Darauf wird die Vereinsnamenstabelle eingerichtet. Eine Vorschau auf die Begegnungen der an der jeweiligen Bundesliga beteiligten Mannschaften wird von den einzelnen Verbänden rechtzeitig vor Saisonbeginn veröffentlicht. Diese Vorbereitungen sind natürlich mit Arbeit verbunden. Die aber hat man nur einmal. Das Eintragen der Spielergebnisse hingegen ist dann eine der leichteren Übungen, nicht zuletzt, wenn man „seinen" Verein Sonnabend für Sonnabend als Sieger mit entsprechender Anzahl von Toren und Punkten immer weiter nach vorn klettern sieht.
Wer seinen Freunden eine Freude bereiten will, der kann den aktuellen Stand gleich ausgedruckt weiterreichen. Mit der Option Druck, ausgelöst durch CTRL-D, geht das blitzschnell.
Eines ist verständlicherweise auch mit der BUNDESLIGATABELLE nicht möglich: Die Meisterschaft zu programmieren. Es sei denn, man gibt einfach andere Daten ein, nur, um zu sehen, was wäre wenn...
(Für alle ATARI Computer)

ATLANTIS – Abenteuer unter Wasser

Die Geschichte vom sagenumwobenen Atlantis kennt jeder. Und sicher hat sich der eine oder andere Adventure-Game-Spieler schon einmal gefragt, warum diese Geschichte noch immer nicht als Grundlage für ein Spiel verwendet worden ist. Wie das Leben so spielt: Im stillen Programmier-Kämmerlein, wir wissen es aus Erfahrung, entstehen die schönsten Dinge, ohne ans Licht der (Spiel)öffentlichkeit zu geraten, außer durch Zufall. Eben ein solcher bescherte der ATARI-Spielerschar ATLANTIS.
Wir befinden uns mit unserem Boot auf dem Meer, irgendwo dort, wo der Legende nach der Kontinent untergegangen sein soll. Natürlich suchen wir Atlantis weniger, um der Wissenschaft zu neuen Erkenntnissen zu verhelfen, als vielmehr, um einen Schatz zu heben, den Atlantis-Schatz. Kein Heben, ohne vorheriges Tauchen. Kein Tauchen ohne Ausrüstung. Die Abfolge ist logisch, und logisch auch der Spielablauf. Also geht es zu Anfang darum, sich auf alle Unterwasser-Widrigkeiten vorzubereiten, entsprechend gewappnet zu sein. Die Abfolge sieht etwa so aus: Zunächst werfen wir Anker, begeben uns dann unter Deck und schlüpfen in den Taucheranzug. Ein Sauerstoffgerät, aufgefüllt natürlich, wird angelegt, ein Messer gehört ebenfalls dazu (man weiß ja nie...) und Medizin. Worauf wir noch zu sprechen kommen. Nun aber: Hinein ins nasse Element.

Die Fortbewegung unter Wasser erfolgt nach bewährter Methode. Die Anfangsbuchstaben der Himmelsrichtungen bringen uns in die gewünschte Gegend, Schritt um Schritt. Unterwasserwegs finden wir Gegenstände, über deren künftigen Nutz und Frommen nachzudenken lohnt. Da haben wir z. B. ein Fangnetz. Zu fangen gibt es bei Abenteuer-Spielen bekanntlich immer etwas. Also: Mitnehmen. Oder wir stoßen auf eine Muschel. Reinschauen könnte man ja mal, geht es doch darum, Atlantis zu finden. Das steckt nicht drin, dafür aber eine Perle. Perlen, erfahrene Abenteurer wissen es, sind zum Tauschen gut. Also: Mitnehmen.
Und während wir weiter über den Meeresgrund traben, haben wir nicht nur Begegnungen der freundlichen Art – wie etwa die mit der netten Nixe –, giftige Quallen versperren den Weg, Haie bereiten sich auf eine kräftige Mahlzeit vor. Und so weiter. Der Weg nach Atlantis ist voller Überraschungen und Gefahren. Auch und gerade auf dem ATARI-Computer. ATLANTIS, das zweite große Abenteuer, wartet darauf, entdeckt und gespielt zu werden.
Atari Clubmagazin Nachtrag 17.10.84

Schön und noch besse

Edel sei das Design, ausgereift die Technik und sehr gut das Zubehör. Diese Wünsche, wenngleich nicht in dieser Wertreihenfolge, wurden von ATARI-Freunden auf die Frage geäußert, was man denn an unserem ATARI Video Computer Spiel System (kurz, bündig und bekannt als VCS), dem weltweit erfolgreichsten und verbreitetesten, verbessern könnte. Unsere Techniker haben sich Mühe gegeben und das bewährte VCS 2600 technisch und im Design verbessert.

Das Ergebnis, wir konnten es mehrfach feststellen, ist hervorragend. Unser Bestseller mißt nach Länge x Breite x Höhe nur noch 26,5 x 17 x 3,5 cm. Verpackt wurde die CPU in ein mattschwarzes Slimline-Gehäuse, das der neuen ATARI XL-Computer Designlinie entspricht. Alle Bedienungselemente sind, bis auf die Schwierigkeitsschalter und den Kanalwahlschalter bedienerfreundlich in Zweiergruppen links und rechts neben dem Steckmodulschacht angebracht. Entsprechend breite, geriffelte Schiebeschalter (für „Power On bzw. Off" und Wahl zwischen Farb- bzw. S/W-Fernseher) links neben dem Schacht und Druckschalter (für Spielwahl sowie „Reset") sind Beweis für Bedienungskomfort. Im breiten Silberband sitzt eine kleine Leuchtdiode, die über den „Power"-Status Auskunft gibt.

Für ergänzende Übersicht sorgt die geprägte Beschriftung an der hinteren Oberseite des Gerätegehäuses: Ohne Verrenkungen und Geräteverdrehungen weiß man, wo der Kanalwahlschalter, die Joyports

r: Das neue VCS 2600

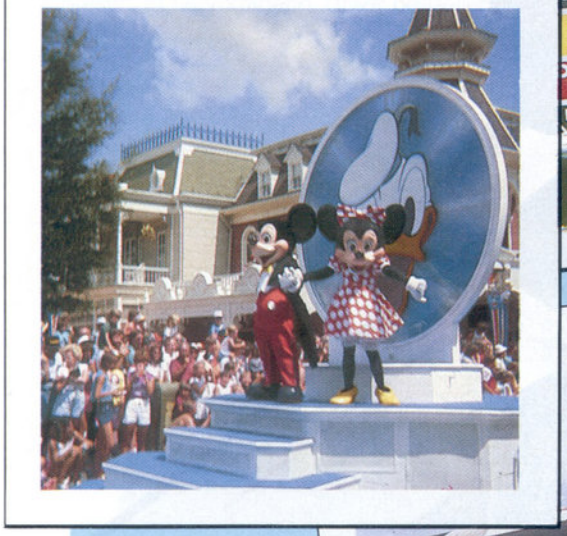
und die Schwierigkeitsschalter sich befinden. „Drinnen" hat es eine Veränderung gegeben, die man nach Einschalten des neuen VCS 2600 so richtig schätzen lernt: Ein bestechend brillantes, scharfes Bild auf dem Fernsehschirm (richtige Kanalwahl- und Einstellung natürlich vorausgesetzt), durch das ATARI-Spielen noch mehr Freude macht.

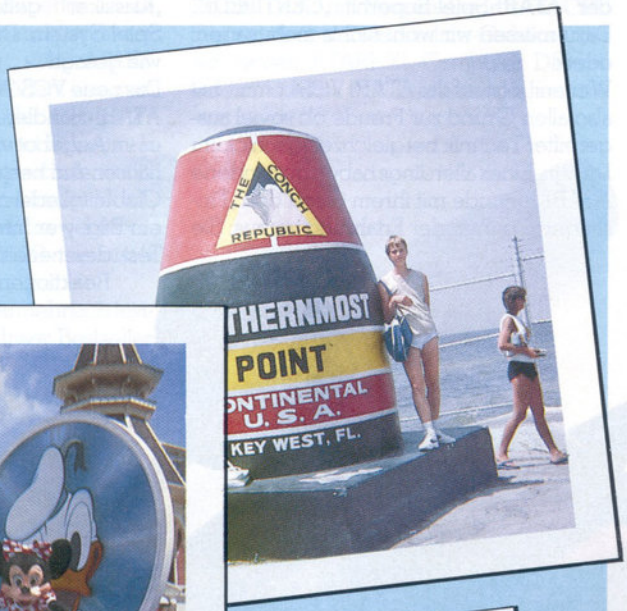
Wie üblich gehört zum Lieferumfang, was der Spieler zum Anschluß braucht. Und noch etwas mehr. Neben dem gerade beschriebenen Grundgerät werden Antennenkabel und Netzgerät mitgeliefert, ferner zwei der neuen Super-Steuerknüppel und der ATARI-Spiel-Superhit „CENTIPEDE". Dazu müssen wir wohl nichts mehr sagen, oder?

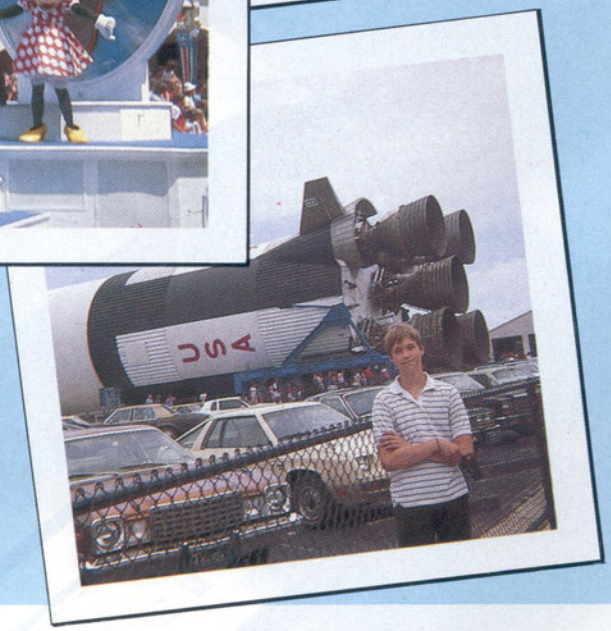
Wer erst jetzt auf das ATARI VCS kommt, hat also allen Grund zur Freude ob soviel ausgereifter Technik bei gleichzeitig schickem Design. Eines allerdings haben gestandene ATARI-Freunde mit ihrem Gerät den „Einsteigern" neben der Erfahrung voraus: Sie besitzen ein heute schon als unbestrittener „Klassiker" geltendes Video Computer Spiel System. Das erfolgreichste weltweit, wie gesagt!

Das neue VCS 2600 hält jeder authorisierte ATARI-Händler bereit, und bereits jetzt ist es im Angebot vieler Waren- und Versandhäuser. Am besten, das empfehlen wir den Clubmitgliedern ja immer, macht sich selbst ein Bild, wer Interesse hat. Viel Spaß beim Test des neuen VCS 2600. Wir sind auf Reaktionen und Zuschriften gespannt.

Mit ATARI







Unser Vorbericht über das, was den Sieger unserer Aktion Freundschaftswerbung '83 in Florida erwartete, hat viele Clubmitglieder neugierig gemacht. Im ATARI Clubmagazin Nr. 2/84 war die Reiseroute, auf die Michael Döring sich freuen durfte, ausführlich beschrieben. Was er nun tatsächlich erlebt hat, das hielt er in seinem Tagebuch – exclusiv für alle anderen Clubmitglieder fest. Hier sein Bericht.

15.7.84 Heute sind wir von Hamburg nach Düsseldorf mit der Lufthansa geflogen. Der Abflug war um 9.20 Uhr. In Düsseldorf regnete es. Um 11.45 Uhr flogen wir dann mit der LTU nach Miami. Der Flug dauerte knapp zehn Stunden. Um 16.40 Uhr Ortszeit kamen wir in Miami an. Es regnete auch da. Die Einwohner sagen „wedness sunshine" (also: feuchter Sonnenschein) wenn es regnet. Im Hotel angekommen probierte ich erst einmal den Fernseher aus. Langsam endete der erste Tag.

16.7.84 Wir standen heute früh auf. Ich stellte gleich den Fernseher an. Nach dem Frühstück gingen wir zum Strand und erkundeten Surfside und Umgebung. Nach der Begrüßung durch die Reiseleitung am Nachmittag wurden wir zu einer Cocktail-Party eingeladen, wo es Hähnchen und etwas zum Trinken gab.

17.7.84 Um 6.15 Uhr wurden wir geweckt und starteten bereits um 7.00 Uhr zu einer Stadtrundfahrt durch Miami. Dabei besuchten wir den Parrot Jungle und als Hauptattraktion das Seaquarium. Im Parrot Jungle sahen wir eine Papageien-Show, anschließend, im Seaquarium konnten wir eine Killerwal-Show, TV Flipper und Seelöwen in Natura sehen. Dieser Tag war erlebnisreich und heiß.

18.7.84 Ein Tag zum Faulenzen. Wir lagen am Pool und haben im Ozean gebadet.

19.7.84 Wieder mal aufstehen um 6.45 Uhr und um 7.00 Uhr ab nach Key West. Wir fuhren über die US 1, dabei überquerten wir 40 Brücken und Dämme und erreichten schließlich den südlichsten Punkt der USA. Wir haben das Hemingway-Haus besucht und fuhren anschließend zum Bummeln in die Stadt. Es war ziemlich heiß. Gegen 21.30 Uhr kehrten wir wieder ins Hotel zurück.

20.7.84 Noch mal ein Tag zum Baden und Faulenzen. In der Nacht kam Sturm auf, und es regnete. In Florida ist im Sommer Hurricane- und Regenzeit.

21.7.84 Ein Blick aus dem Fenster: Es regnete. Der Schauer dauerte bis zum späten Nachmittag an. Als das Gewitter vorbei war, ging ich nach draußen und badete im Meer.

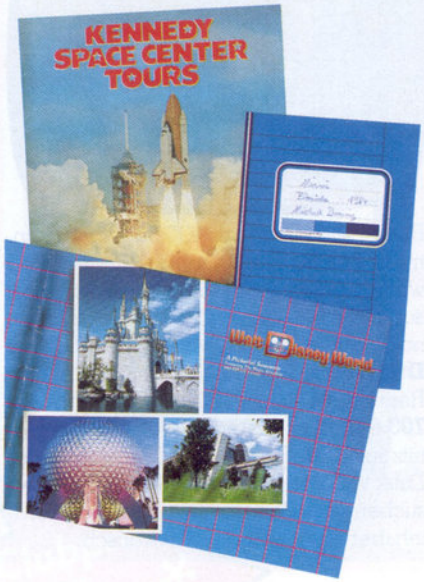
22.7.84 Das gleiche Bild wie gestern: Aufwachen, aus dem Fenster schauen, Regen. Aber das Wasser hat Badetemperatur. Abends packte ich meine Sachen, denn die Rundreise soll morgen früh losgehen.

23.7.84 Wecken heute um 6.15 Uhr. In einem Kleinbus fuhren wir an Orangenplantagen, Palmen und Zypressen vorbei in Richtung Cape Canaveral. Gegen Mittag sahen wir die ersten Schilder der NASA. Wir gelangten dann nach Merritt Island und dort zum Kennedy Space Center.

Vom Kennedy Space Center aus wurden Apollo und Space Shuttle gestartet. Wir konnten die Startrampe, eine Mondrakete, eine Raumkapsel sehen und erlebten einen simulierten Start mit. Danach ging die Reise nach Orlando weiter.

24.7.84 Für 9.00 Uhr ist die Abreise zum „Magic Kingdom" angesetzt. „Magic Kingdom", das ist das Land von Micky, Donald, Goofy und Co. Ein Land voller Phantasie und Abenteuer. Eine Dschungelfahrt, Geisterbahn, 20.000 Meilen unter dem Meer mit dem U-Boot und Mississippi-Dampferfahrt. Am Nachmittag feierten wir Donalds 50. Geburtstag. Am Abend gab es eine

in Amerika



Lichterparade unzähliger bunter Glühbirnen. Und gegen Mitternacht erleuchtete ein Feuerwerk Cinderellas Schloß. Danach verließen wir Disney World.

25.7.84 Heute wurden wir durch das EPCOT-Center geführt. EPCOT ist eine Mischung aus Phantasie und Technik, Vergangenheit und Zukunft. Wir haben dort verschiedene Länder besucht: Mexiko, Amerika, Kanada, England und Frankreich. Das war ein Tag voller Attraktionen.

26.7.84 Unser Ziel heute: St. Petersburg. Unterwegs machten wir an einer Orangenplantage Halt und genossen eine Kostprobe Orangensaft. Weiter ging es nach Cypress Gardens. Dort sahen wir 1.000 Jahre alte Bäume im Botanischen Garten. Wir erlebten Amerikas größte und schönste Wasserski-Show. Trotz eines Wolkenbruchs badeten wir bei St. Petersburg im Golf von Mexiko.

27.7.84 Die Straße führte uns von St. Petersburg über die Sunshine-Brücke nach Naples. Der Golf von Mexiko lud wieder zum Schnorcheln und Baden ein.

28.7.84 Sonnabend: Heute waren die Everglades unser Ziel. Dieses Sumpfgebiet ist ein Nationalpark. Wir besuchten einen Miccosukee-Stamm und rauschten anschließend mit einem Airboat durch die Everglades. Spannend wurde es, als wir an einem Alligator-Nest vorbeikamen und schließlich sogar einen Alligatorenkampf beobachten konnten. Über Fort Lauderdale fuhren wir dann nach Miami Beach, Surfside zurück.

29.7.84/30.7.84 Der letzte von vierzehn ereignisreichen Tagen. Nun heißt es Kofferpacken. Bis zum frühen Nachmittag badete ich im Meer. Um 19.00 Uhr startete unsere Maschine Richtung Heimat. In Hamburg trafen wir Punkt Mittag (Ortszeit) ein.

Freundschafts werbung: Die reine Gewinnfreude!

Danke all den vielen tausend Clubmitgliedern, die bei unserer EXTRA DANKE SCHÖN - Aktion mitgemacht haben. Die Einsendungen, die bis zum 15. August bei uns eintrafen, konnten wir kaum zählen. Hunderte von Programmen für ATARI VCS und ATARI Computer sind in den vergangenen Tagen an die glücklichen Gewinner verschickt worden. Hier die Gewinner: Tim Schilling, Thuisbrunnerstr. 18a, 8000 München 60; Thomas Priermeier, Höhenweg 2, 8205 Mühlbach; Oliver Kuhlemann, Hatzfelderstr. 36, 4790 Paderborn 2; Ernest Christiansen, Zwillingstr. 22, 6082 Walldorf; C. Cyuener, Kronprinzen 18, 4293 Voerde 1; Michael Mayerhofer, Kainingerstr. 21, 8391 Hinderschmiding; Jochen Ehlers, Feldweg 35a, 2330 Eckernförde; Sönke Fock, Sachsenweg 1, 2210 Itzehoe; Sven Dittmer, Scheideholzweg 23, 2104 Hamburg 92; Christian Becker, Strobbestr. 4, 4330 Essen 1; Christian Frieberg, Am Hohenwedel 59, 2160 Stade; G. Braun, Drosselweg 5, 7917 Vöhringen; Gerhard Spescha, Maximilianstr. 12, 8990 Lindau; Stephen Schaper, Im Berge 24, 2000 Hamburg 67; Dirk Lange, Wahlingsallee 143, 2000 Hamburg 61; Björn Henning, Am Sportplatz 6, 2061 Elmenhorst; Oliver Steger, Panoramastr. 13, 6909 Malschenberg; Kurosch Fararuni, Ohligser Weg 26, 4010 Hilden; Claus Mindermann, Auf dem Sonnenberg 4, 2807 Achim-Baden; Mario Noack, Raabenstr. 36, 3420 Herzberg; Ingried Sauer, Berliner Str. 32, 6440 Bebra; Wolfgang Becker, Kirchstr. 84, 6227 Oestrich-Winkel; Michael Haag, Robinsonplatz 2, 4270 Dorsten 11; Guido Schmidt, Oesterfeldstr. 44, 7000 Stuttgart 80; Christian Hasse, Dankwartstr. 11, 5030 Hürth; Frank Schnürer, Eggensteinerstr. 57, 7513 Stutensee 1; Rolf Boehm, Letzter Hasenpfad 13/23, 6000 Frankfurt/Main 70; H.-J. Mümmeltey, Kekenflur 3, 2000 Hamburg 62; Heiko Eichhorn, Kreuzwegstr. 2, 8621 Schneckenlohe.

Den SUPER BONUS, ein T-Shirt, haben gewonnen: Frank Zimmerle, Im Klosterbezirk 1, 6661 Hanbach; A. Dinkelbach, Lindenstr. 97, 5000 Köln 1; Roland Zagler, Canisiusweg 147D, 6064 Rum; Jürgen Schwindtke, Krohnenberg 219, 5100 Aachen; V.Z. Lorenz, Ringelstr. 1, 6000 Frankfurt/Main 60; Thomas Herbig, Haferkamp 20, 4953 Petershagen.

Die Gewinner der letzten Runde unserer „alten" Aktion Freundschaftswerbung wollen natürlich ihren Namen ebenfalls hier lesen. Deshalb nochmals ganz offiziell: Im Mai ging der 1. Preis an Andreas Schmidt, Bazienstr. 2, 8900 Lindau/B.; 2. Preis: Matthias Krebs, Mittelwiese 1, 2800 Bremen 1; 3. Preis: Thomas Franke, Roonstr. 14, 4100 Duisburg 17.

Ein Hit war unsere Postkartenaktion. Aus Platzgründen können wir die Namen der Gewinner, die direkt benachrichtigt wurden, nicht veröffentlichen. Aber auch für sie gilt: Herzlichen Glückwunsch und Danke fürs Mitmachen.

Und es wird weiter gewonnen!

Wie? Das müssen die neuen Clubmitglieder wissen. Die Spielregeln sind wie folgt: Jedes Clubmitglied erhält eine Clubkarte, auf deren Rückseite sich sechs Sammelfelder befinden. Auf der Rückseite der Cassettenverpackungen befinden sich dreieckige Klebemarken, an deren unterem Rand der Spielname steht. Nur dieser Spielname wird in das entsprechende Sammelfeld auf der Karte geklebt. Auch diesmal gibt es wieder einen SUPER BONUS. Was das ist, wird heute noch nicht verraten, denn Überraschungen machen noch mehr Freude.

Generell gilt: Ist die Clubkarte mit sechs Marken komplettiert, wird sie an die Clubzentrale geschickt. Der EXTRA BONUS kommt, zusammen mit einer neuen Clubkarte, automatisch.

Und noch einmal: Schriftverkehr in Sachen SUPER BONUS können wir nicht führen. Dazu ist in der Clubzentrale zu viel zu tun. Ehe wir's vergessen: Jeder Einsender einer vollständig mit Sammelmarken beklebten Scheckkarte hat die Chance, den SUPER SUPER BONUS zu gewinnen. Ein Knüller, der jedem ATARI-Freund Freude macht, nämlich je ein Original-Videoautomat TEMPEST und ASTEROIDS.

Rekorde

Rekord-Einsendungen „satt" hagelte es wieder in den vergangenen Monaten. Beweis dafür, wie intensiv gespielt wird, ob zuhause oder – ganz offiziell – in der Bundesliga. Voraussetzung für alle hier veröffentlichten Rekorde ist der Rekordbeweis. Er ist erbracht, wenn entweder ein Bildschirmfoto, aus dem die Punktzahl deutlich zu erkennen ist, der Rekordmeldung beiliegt. Die zweite Möglichkeit besteht darin, die Punktzahl formlos mitzuteilen und einen Zeugen um Unterschrift zu bitten. Nachstehend geht es wieder Schlag auf Schlag oder besser Punkt um Punkt mit neuen Spitzenleistungen an Joystick und Bildschirm.

Den **Pole Position**-Rekord brachte Frank Wolff aus 5042 Ahrem auf **61.250 Punkte.** Einen Doppeleintrag ins ATARI-Buch der Rekorde hat Jörg Bunte aus 5203 Much verdient, der bei **E.T. 2.516.713** Punkte schaffte und **PAC-Man 350.117** Punkte fressen ließ. Christoph Schmitz aus 4650 Gelsenkirchen erflog mit seinem **Joust**-Strauß **998.200** Punkte.

Der Erfolg des Roten Barons, sprich **Snoopy,** liegt dank Oliver Briller aus 4703 Bönen nun bei **53.150** Punkten. Oliver Waskow aus 2300 Kiel 1 brachte beim Klassiker **Asteroids** mit **1.000.100** eine neue Spitzenleistung. Aus Oberhausen kam die **Kangaroo**-Rekordmeldung. Dirk Keinemann schaffte **993.600** Punkte. Siegfried Reisinger in 8351 Otzing schraubte den Rekord für **Battlezone** auf **714.000** Punkte.

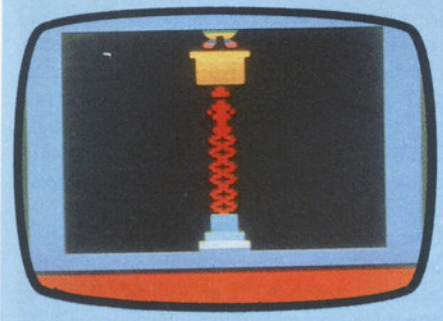
Sagenhafte **3.539.450 Missile Command**-Punkte erzielte Tobias Lührig aus 3457 Lenne. Tatzelwurm **Centipede** steht nun mit **987.170** Punkten zu Buch, die Frank Hadlich in 6000 Frankfurt 61 natürlich ebenso freuen wie uns. Bei **Jungle Hunt** sind aufgrund der Leistung von

Björn Heiko Bade in 2400 Lübeck 16 nunmehr **71.900** Punkte zu überbieten. Und wer noch fleißiger gräbt als Michael Stenzel aus 7274 Haiterbach 2, hat vielleicht doch noch eine Chance, seine **1.344.310** bei **Dig Dug** zu überbieten. Neu im Rekord-Rennen ist unser Gallier **Obelix.** Mit **703.640** Punkten, erzielt von Markus Kienitz aus 2820 Bremen 77 steht er jetzt in der Liste. Viel Erfolg bei den neuen Rekordversuchen und allen alten wie neuen Rekordinhabern herzlichen Glückwunsch.

Tips & Tricks

Jäger des verlorenen Schatzes

Zu diesem spannenden ATARI-Adventure erreichten uns mehrere Zuschriften, von denen wir hier zwei besonders interessante veröffentlichen. Michael Urban aus Köln fand heraus: Wenn man das Kartenzimmer verläßt und ins Zimmer der winzigen Diebe kommt, sollte man die Peitsche



zur Hand nehmen, um die Diebe damit zurückzuschlagen.

Ich empfehle, den Geheimausgang im Zimmer des blendenden Lichts zu vermeiden. Dieser Weg kostet nicht nur Abenteuerpunkte, er versperrt auch den natürlichen Ausgang. In diesem Fall muß man durchs Spinnenzimmer.

Heiß ist Andreas Mischkes Tip: Stürzt man von einem der Tafelberge, gibt es eine ganz einfache Rettung. Während des Sturzes wird der rote Actionknopf gedrückt – und schon steht man wieder auf dem ersten Tafelberg.

Demons To Diamonds

Freunden dieser Action-Cassette hilft sicher, was uns Thorsten Hauck aus Mandelbachtal verriet. Wenn ab der 1. Runde für einen Spieler oder der 6. Runde für zwei keine Totenköpfe mehr erscheinen, immer warten, bis die Dämonen die optimale Stellung erreicht haben. Das bedeutet: Für den roten Spieler die höchste, für den weißen Spieler die tiefste.

Dig Dug

„Möglichst viele Früchte soll man bei DIG DUG bekommen", stellt Thomas Appel aus Selm fest, „aber leider ist es oft so, daß zwar alle Gegner überwunden sind, man aber keine Früchte gesammelt hat.

Das ist besonders dann ärgerlich, wenn man schon weit gekommen ist und so sehr viele Punkte für eine Frucht bekommt. Ich habe Abhilfe gefunden. Man tut nichts weiter, als zwei der Felsbrocken im Bild fallen zu lassen und bewegt sich anschließend zur Mitte. Die Frucht erscheint bestimmt."

Joust

An den mittleren schwebenden Felsen kommt die Flugechse nicht nah genug heran. Man kann sich also ganz beruhigt hinstellen. Aber Vorsicht: Die Bussard-Reiter können herankommen. Das fand Michael Kugler aus Schwaig heraus. Zu diesem Programm teilt er ebenfalls mit: Am besten fällt man von genau oben auf die anderen Reiter. Trifft man sie so, erwischt man nämlich Reiter und Ei.

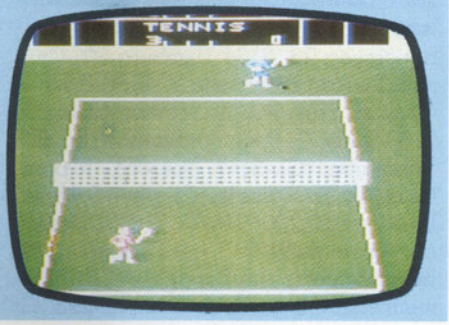
Vielleicht ist anderen JOUST-Freunden das ja auch aufgefallen: Wenn man kurz vor der Eier-Runde steht, den letzten Reiter möglichst oben erwischen. Hat man ihn, sind einem auch alle anderen sicher. Danach steigt man runter. So stellt sich das Problem des Aufsteigens nicht wieder.

Berzerk

Der „böse Otto" verschwindet aus dem Bild, wenn man sich in Spiel 2, 5, 8 oder 11 in einem Labyrinth mit linkem und rechtem Ausgang befindet und links hinausschießt. Das fand Volker Reusing aus Wuppertal heraus.

Real Sports Tennis

Kurz und bündig ist der Tennis-Tip von Patrick Seidel aus Waltrop. „Steht man vor dem Netz und drückt den Hebel immer weiter nach oben, fliegt der Ball schneller."



Super Special Offer

Der Direct-Service – exklusiv für Clubmitglieder

Clubpreis nur * DM 8,–

Zuzüglich DM 1,50 für Porto und Verpackung

FINAL LEGACY: Der Soundtrack

Ja, richtig gelesen! Unser Superprogramm FINAL LEGACY und die Story in der letzten Ausgabe des Clubmagazins beeindruckten einen jungen Elektronikmusiker so, daß er ein Stück gleichen Namens komponierte. Das wiederum fanden wir so gut, daß wir den Inhalt von FINAL LEGACY als Geschichte, gesprochen von Arnold Marquis, dessen Stimme jeder Kinogänger kennt, mit aufs Band brachten. Ein Muß für alle ATARI-Freunde. Und exklusiv nur für Clubmitglieder zu haben.

Circus ATARI

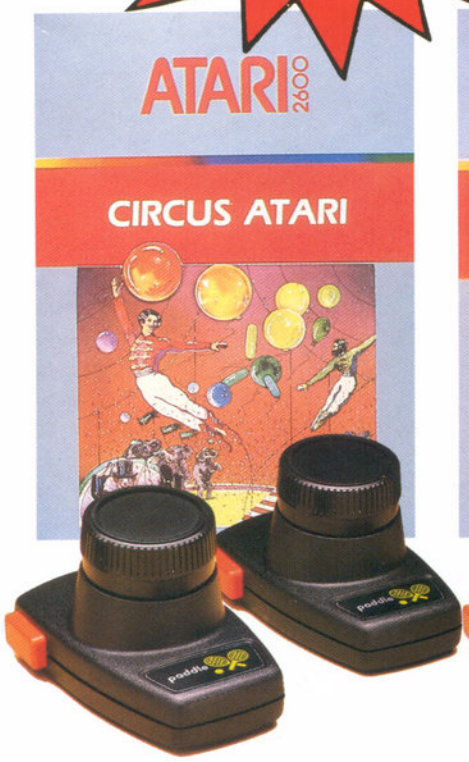
Da bleibt kein Auge trocken beim Spiel mit den Clowns. Wippen und Ballons zerstechen, springen und nicht daneben fallen. Punkte sammeln, und ab geht's in die nächste Runde. Einige Cassetten des Spielspaßes haben wir noch. Einschließlich der Drehregler zum Freundschaftspreis.
Best. Nr. CX 2630

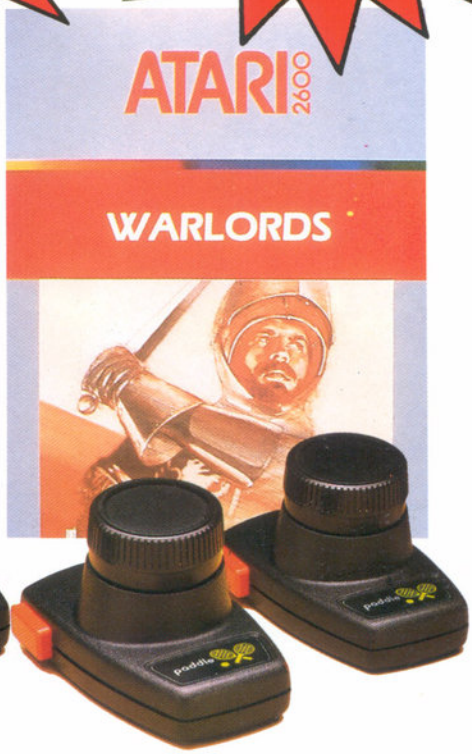
Clubpreis nur * DM 49,–

Warlords

Wir haben ihn noch in begrenzter Stückzahl, den packenden VCS-Hit, der Hunderttausende begeisterte, den Klassiker, der in keiner Software-Bibliothek fehlen darf. In WARLORDS streiten die feindlichen Brüder mit Kugeln, Blitzen und Katapulten um die Erbfolge. Das spannende Spiel, inklusive Drehregler, zum Freundschaftspreis.
Best. Nr. CX 2610

Clubpreis nur * DM 49,–





Die SOFTWARE BOX

Praktisch, preiswert, einfach prima! So kommt Ordnung in die Software-Bibliothek. Und die Disketten sind endlich staubsicher untergebracht. Dazu übersichtlich geordnet und schnell im Griff. Nebenbei: Schön sieht's auch aus. Circa-Maße (L x B x H) 21 x 18 x 18 cm. *Porto und Verpackungskosten sind im Preis inbegriffen.

Clubpreis nur * DM 49,–

Super Special Offer

Der Direct-Service – exklusiv für Clubmitglieder

Clubpreis nur DM 4,50 *

Clubpreis nur DM 30,– *

DE RE ATARI

Endlich auch in Deutschland zu haben. Und dies nur bei uns: Das Buch der ATARI-Computerbücher. Das unentbehrliche Standardwerk für jeden ernsthaften Programmierer. Auf 260 Seiten wird praxisnah erläutert, wie man die Möglichkeiten seines ATARI-Computers sinnvoll ausschöpft.
Clubpreis nur DM 30,–
* Versand- und Portokosten DM 5,–

Das XL-HANDBUCH

Keine offenen fragen mehr, alles klar in Sachen 600 XL und 800 XL-Computer. Ob Grafik, Sound, Error-Meldungen, Programme, Peeks und Pokes: Die Informations-Fundgrube für XL-User zum Freundschaftspreis.
Clubpreis nur DM 4,50
* Dazu kommen DM 1,50 für Porto und Verpackung.

Gut beschirmt bei heißen Spielen. Mit den luftdurchlässigen Mützen für ATARI-Profis. Die sind natürlich hochwertig verarbeitet.

DM 7,90

Und passen, weil verstellbar, auf jeden Kopf. Haben wir in zwei Ausführungen:
a) PAC-MAN Mütze
b) REAL SPORTS-Mütze
So wird bestellt: Scheck in Höhe von DM 7,90 pro Mütze sowie einen C4-Umschlag mit DM 1,10 frankiert und Ihrer Anschrift versehen an den ATARI CLUB schicken. Außerdem angeben, ob PAC-MAN-Mütze oder REAL SPORTS-Mütze gewünscht wird.

ATARI CLUB BANNER

Jetzt können alle ATARI Clubs Flagge zeigen! Das Riesen-CLUB BANNER (Maße ca. 1,55 x 80 cm) ist ein Muß für jedes Clubheim, jeden Clubraum. Der ideale Wandschmuck für alle, die auf ATARI stehen.
* Einschließlich Porto und Verpackung bieten wir das Banner zum Clubpreis von nur DM 25,–.

Clubpreis nur DM 25,– *